

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平6-339557

(43) 公開日 平成6年(1994)12月13日

(51) Int.Cl.<sup>5</sup>

A63F 3/00

識別記号

501 F

516 A

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

BEST AVAILABLE COPY

審査請求 未請求 請求項の数19 OL (全5頁)

(21) 出願番号 特願平3-338199

(22) 出願日 平成3年(1991)12月20日

(31) 優先権主張番号 631665

(32) 優先日 1990年12月21日

(33) 優先権主張国 米国 (US)

(71) 出願人 591040111

スチュワート エム. ラムレ

アメリカ合衆国, 10468 ニューヨーク,  
ブロンクス, スー 15エフ, フォードハ  
ム ヒル オウヴァル 3

(72) 発明者 スチュワート エム. ラムレ

アメリカ合衆国, 10468 ニューヨーク,  
ブロンクス, スー 15-エフ, フォード  
ハム ヒル オウヴァル 3

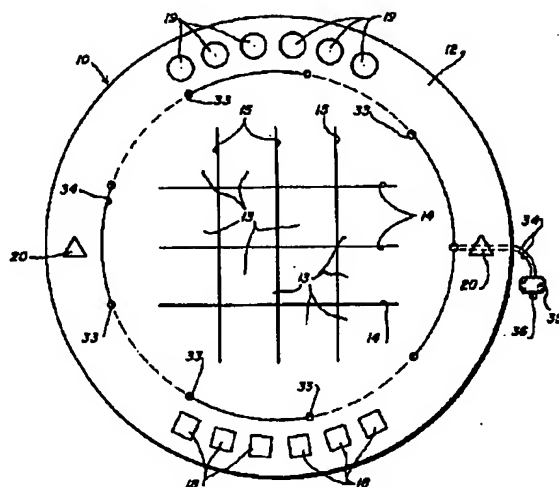
(74) 代理人 弁理士 岡部 正夫 (外6名)

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置及びゲーム方法

(57) 【要約】

【目的】 一方の遊技者が自分の遊技駒を勝利配列に配置するまで、16の遊技区画を持つ遊技面で14個の遊技駒を2人の遊技者が操作するゲーム装置を提供する。

【構成】 ゲーム装置は、14個のプレイ用駒18、19、20と16区画13に分割された遊技面12とを備えている。遊技者は自分の駒とワイルド駒20とで勝利配列をつくるようにする。遊技面12は袋状に形成され得てプレイ用駒18、19、20を保管できる。



#### 【特許請求の範囲】

【請求項1】 2人の遊技者用のゲーム装置において、互いに隣接する16の区画に分割された遊技面と、一方の遊技者が使うようにした第1の称呼を有する6個の駒と、他方の遊技者が使うようにした第2の称呼を有する6個の駒と、いずれの遊技者も使うようにした第3の称呼を有する2個の駒とに分類された14個の遊技駒とから構成されたゲーム装置。

【請求項2】 前記16の区画が4×4のパターンから構成されている請求項1のゲーム装置。

【請求項3】 各遊技者が自分の駒と第3の称呼の駒とを勝利配列に配置するようにする請求項2のゲーム装置。

【請求項4】 勝利配列が、前記遊技面上で横、縦又は斜めの列で4個の駒により構成される請求項3のゲーム装置。

【請求項5】 4個の駒の列がすべて一方の遊技者に属するようにした請求項4のゲーム装置。

【請求項6】 前記列の4個の駒の若干が一方の遊技者に属し、これ等の4個の駒の残りは第3の称呼を持つものとした請求項4のゲーム装置。

【請求項7】 勝利配列が、前記遊技面の4つの各隅部区画に1つつ置かれたか又は中実の4角形を形成する互いに隣接する4つの各区画に1つつ置かれた4個の駒により構成される請求項3のゲーム装置。

【請求項8】 前記勝利配列内の駒の若干が一方の遊技者に属し、残りの駒は第3の称呼を持つものとした請求項7のゲーム装置。

【請求項9】 複数個の遊技駒と互いに隣接する複数の区画を持つゲーム盤とでゲームを行う方法において、前記遊技駒を第1、第2及び第3の識別できる組に分類し、前記の第1の組は第1の遊技者に割当て、前記の第2の組は第2の遊技者に割当て、第1遊技者には前記の第1及び第3の組の駒だけを使用させ、第2遊技者には前記の第2及び第3の組の駒だけを使用させ、前記各遊技者を前記ゲーム盤の空いた区画だけに駒を置くように限定し、前記遊技者の一方が使用することのできる駒を勝利配列に動かすまで各遊技者の順番を交替させる、ことから成るゲーム方法。

【請求項10】 前記各遊技者に、すでに前記ゲーム盤上にある駒を横、縦及び斜め方向に動かすように拘束する請求項9の方法。

【請求項11】 遊技駒の全数を14個に制限し、遊技区画の全数を16に制限する請求項9の方法。

【請求項12】 前記第1組では6個に又前記第2組では6個にそれぞれ遊技駒の個数を制限する請求項9の方

法。

【請求項13】 勝利配列を、遊技者の一方が動かすことができ横、縦又は斜めの列に配置した4個の駒により構成する請求項12の方法。

【請求項14】 勝利配列を、遊技者の一方が動かすことができ前記遊技盤の四隅に配置した4個の駒により構成する請求項12の方法。

【請求項15】 勝利配列を、遊技者の一方が動かすことができ前記遊技盤上に中実の四角形を形成する互いに隣接する4区画内に位置させた4個の駒により構成する請求項12の方法。

【請求項16】 互いに隣接する16の区画を4×4の格子に配置する請求項11の方法。

【請求項17】 遊技面と複数の遊技駒とを具備し、前記遊技面が前記各遊技駒を保持する柔軟なたわみ性の布製の袋に印刷されているゲーム装置。

【請求項18】 前記袋が前記遊技面の周辺に形成された穴に通されたひもにより形成される請求項17のゲーム装置。

【請求項19】 前記ひものスライド可能なビーズが前記袋に隣接する位置に動かされることができて前記袋を閉じた状態に保持できる請求項18のゲーム装置。

#### 【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明はゲーム装置に関する。

【0002】

【従来技術】 チクータクートゥー（三目並べ）のゲームはゲーム遊技者のすべてによく知られている。チクータクートゥーは、英国では「丸及びばつ」、中国では「ルー・タスト・ケイ' i (Luk Tust K' i)」又アフリカでは「アキ (Achi)」とそれぞれ呼ばれ多年にわたりこの遊技が行われている。このゲームを行う最古の遊技盤は古代エジプトの紀元前1400年建造のカーナ (Kurna)の寺院で発見された。

【0003】 チクータクートゥー (Tic-Tac-Toe) のゲームは、複雑な規則や装置がなくて習得が容易で迅速に遊技できるから非常に人気がある。しかし、チクータクートゥーのゲームは、一方の遊技者が勝利の配列を構成する前に、2人の遊技者が遊技面の利用できる区画を一杯にしたとき引き分けに終ることが多い。チクータクートゥーのゲームが引き分けに終り易い傾向のため、このゲームから興奮が幾分除かれ、ゲームで得られる満足感が少なくなる。

【0004】 従って、引き分けに終ることの多いゲームの欠点を伴わないでチクータクートゥーの遊技のし易さを合わせ持つゲームを考案することが望ましい。

【0005】

【発明が解決しようとする課題及び解決するための手段】 本発明によれば、2人の遊技者用のゲーム装置は、14個の遊技駒と16区画の枡目 (グリッド) に分割し

た遊技面とを備えている。各遊技者はこれ等の遊技駒のうち6個ずつを割当てられる。2個の遊技駒はワイルド(Wild)駒であり、いずれの遊技者も使うことができる。各遊技者は順番に遊技駒を枡目上に置き遊技駒を勝利配列に配置するようにする。各遊技区画のうち2つはつねに空いているから。各遊技者は全部の駒を枡目上に置いた後、遊技者のどちらかが勝利配列を得るまで動かし続ける。

【0006】すなわち、本発明の目的は、14個の遊技駒と16の区画に分割された遊技面とを使う2人遊技者用ゲームを提供することにある。

【0007】本発明の他の目的は、一方の遊技者が自分の遊技駒を勝利配列に配置するまで、16の遊技区画を持つ遊技面で14個の遊技駒を2人の遊技者が操作するゲーム装置を提供することにある。

【0008】本発明のこれ等の目的及びその他の目的は、以下の詳細な説明から明らかであり、この説明に使われる参照符号は図面に示したものと対応する。

【0009】

【実施例】図1には、本発明によるゲーム装置10が概略的に示されている。遊技面12は、3本の水平線14と、3本の上下方向線15とにより、十六の遊技(プレイ)区画13の枡目(グリッド)に分割されている。ゲーム装置10はまた、6個の丸い遊技駒(片)19と6個の四角形の遊技駒(片)18と2個の三角形の遊技駒20とを備えている。ゲームを行なうために一方の遊技者は丸い遊技駒19を使い、他方の遊技者は四角形の遊技駒18を使う。三角の遊技駒20はワイルド(Wild)駒(片)と考えられいずれの遊技者にも使われる。

【0010】実際上遊技面12は水平線14及び上下方向線15を印刷した布状体から構成されてよい。この布状体は、遊技面12の周辺で輪にされたひも34を受入れる若干の穴(アイレット)33を含む。ひも34の端部はビーズ(bead)35を通り、結び目36によりビーズ35をひも34に保持してある。遊技駒18、19、20を収容するホルダは、布状体12の中央に遊技駒を置きひもの端部を引張り、この布状体にギャザーを寄せて図2に示すように袋を形成することによりつくることができる。ビーズ35をひも34の自由端部に沿って袋のくびれ部にスライドさせこの袋を閉じた状態に保持し袋の内部に遊技駒を確保する。

【0011】好適な実施例の使用法

本発明のゲームを行うためには、図1に示すような遊技面12を2人の遊技者の間に置き、丸い遊技片19をプレイ区画13から離して一方の遊技者に便宜な場所に置き、四角形の遊技片19をプレイ区画13から離して他方の遊技者に便宜な場所に置く。そして、三角形の遊技片20をプレイ区画13から離して両遊技者に便宜な場所に置く。本ゲームの規則によれば、各遊技者は、このゲームの遊技中に自分に割当てられた6個の遊技片と共

に2個のワイルド片20を使うことができる。各遊技者は交替で彼等自身の遊技片又はワイルド遊技片のいずれかを1回に1個ゲーム盤に置く。このゲームの目的は、各遊技者が各遊技片を横、縦、斜めのいずれかの方向に1列に4個のパターンで各プレイ区画13に置くか、ゲーム盤の4つの外側の隅部に置くか、又はゲーム盤の4つの隣接区画に各遊技片を置いて中実の四角形を形成することである。

【0012】図3は横の列の4個の区画を示し、図4は縦の列の4個の区画を示し、図5は斜めの列の4個の区画を示す。図6はゲーム盤の外側の4隅を示し、図7は中実の四角形を形成する互いに隣接する4つの区画を示す。図6は4つの外側隅部の唯一の可能な配置を示すが、図3、図4、図5及び図7は横、縦、斜めの区画及び中実四角形の勝利配列の例にすぎないことがわかる。

【0013】ゲーム中に2人の遊技者は交替に次の動作の一つを行う。即ち、駒置き、スライド又はジャンプである。駒置き動作では、遊技者は自身の駒又はワイルド駒を遊技面の任意の空いた区画に置く。スライド動作では、遊技者は、すでに遊技盤上にある自分の駒又はワイルド駒を隣接する空いた区画にスライドさせる。スライドは横、縦又は斜めの方向に行う。ジャンプ動作では、遊技者は自分の駒又はワイルド駒をすでに盤上にある一つの駒を越えて次の空いた区画に置く。ジャンプ動作は、横、縦又は斜めの方向に行われる。遊技者は自身の駒、相手の駒又はワイルド駒を越えてプレイできる。ジャンプ及びスライドの動作は、全部の駒が盤上に置かれる前にも又その後でも行われる。各遊技者は自分の駒又はワイルド駒を動かすだけで、相手の駒は動かさない。1個の駒は1度に1つの区画を占めるだけである。

【0014】遊技盤は16の区画に分割され、各遊技者は6個の駒を持ち、又2個のワイルド駒があるから、遊技盤には2つの空いた区画が常に存在するであろう。全部の駒が盤上に置かれた後、各遊技者は、一方の遊技者が勝利するまで各駒のスライド又はジャンプ動作を行う。

【0015】図8はゲーム中の本ゲーム装置を示す。いずれの遊技者も1列内の4個、外側隅部又は中実四角形の区画配列を達成していない。次の動作で四角形の遊技駒22を区画23に動かすと、3個の四角形の遊技駒23、24、25とワイルド駒26とから成る横の列が形成される。或は次の動作で丸い遊技駒28がワイルド駒29を空いた区画30に飛越すと、丸い駒28と3個の丸い駒31とから成る中実の四角形が形成される。丸い駒を持つ遊技者は又、ワイルド駒29を区画30に動かして中実の四角形を形成することにより、又は駒27を区画30にジャンプさせて中実の四角形を形成することによっても勝利できる。

【0016】次の付加的な規則がゲームに適用される。遊技者は、この同じ遊技者がワイルド駒を自分の直前の

動作として動かした場合には、ワイルド駒を動かさない。遊技者は、他方の遊技者による反復動作に回答して動作を反復してはいけない。例えば、遊技者1がAからBに動かし遊技者2がCからDに動かし、次いで遊技者1がBからAに動かし遊技者2がDからCに動かし、そして遊技者1がAからBへの動作を反復した場合に、遊技者2はCからDへの動作を反復できない。この規則は、各遊技者が単一の駒を同じ2つの区画の組の間で前後に動かす手詰まりを防ぐ。

【0017】いずれの遊技者も任意のときに「1分間」のコールを行うことができる。この場合、他方の遊技者に、駒を動かすのに1分間しか与えないか、又は「1分間」をコールする遊技者は他方の遊技者の駒の任意の1個を遊技盤から除きこれをその出発場所に戻すことができ、そして「1分間」をコールした遊技者は次の駒を進める。

【0018】勝負に勝つには、遊技者は、「列内の4個」「四角形」又は「各隅部」の正確なコールを、このコールを行う遊技者が各駒を指定した配列に置いていなくても、行わなければならない。このようにして、他方の遊技者に対し1列に4個、四角形又は4つの隅部を偶然につくる遊技者は、他方の遊技者がこの配列をコールすると敗ける。

【0019】もし、遊技者の動作により両遊技者が勝利する場合には、この動作を行った遊技者が動作の完了前に勝利配列をコールすればこの遊技者がこのゲームに勝つ。もし、駒を進める遊技者が勝利配列をこのようにコールしなければ、他方の遊技者はこれをコールしゲームに勝つ。ワイルド駒はいずれの遊技者も数でよいから、

このようになる。

【0020】当業者には明らかなように、各遊技駒は他の形状にしてもよいし、又はすべて同じ形状とし互いに異なる色、寸法又はその他の識別特性により遊技者の駒又はワイルド駒として選定してもよい。同様に、遊技面は布、皮又はその他のたわみ性材料に形成してもよい。ひもを締付けるビーズの代りに、任意適当な閉鎖部材又は、この閉鎖部材をコードの所望の位置に鎖錠するばね付勢した戻り止め手段を場合により設けたトグル(toggle)を使ってもよい。

【0021】以上本発明を詳述したが当業者には明らかなように本発明はなおその精神を逸脱しないで種類の変化変型を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明によるゲーム装置を示す。

【図2】ゲーム装置の遊技面を袋状に形成しゲーム用駒を保管するホルダを示す。

【図3】ゲーム用駒の勝利配列の一例を示す。

【図4】ゲーム用駒の勝利配列の一例を示す。

【図5】ゲーム用駒の勝利配列の一例を示す。

【図6】ゲーム用駒の勝利配列の一例を示す。

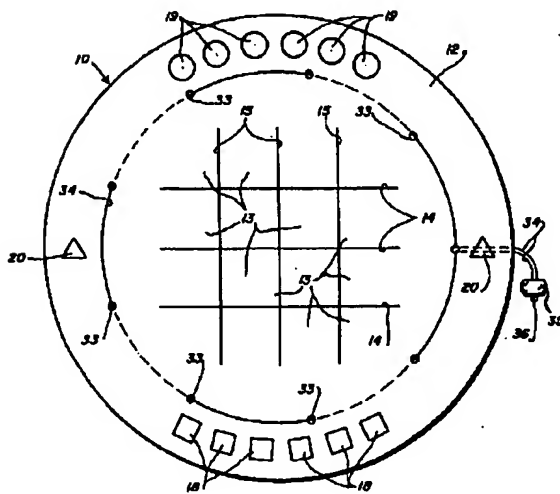
【図7】ゲーム用駒の勝利配列の一例を示す。

【図8】ゲーム中に盤上に形成されたプレイ用駒を示す。

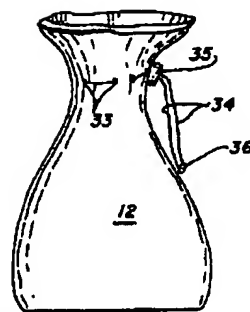
【符号の説明】

- 10 ゲーム装置
- 12 遊技面
- 13 遊技区画 (プレイ区画)
- 18、19、20 駒 (片)

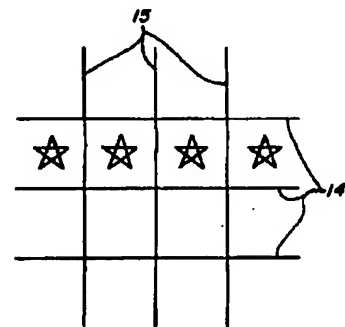
【図1】



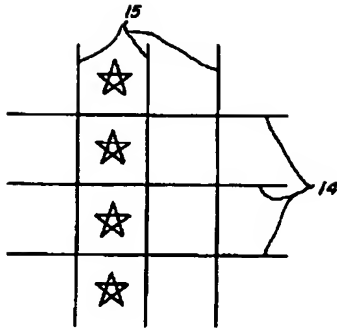
【図2】



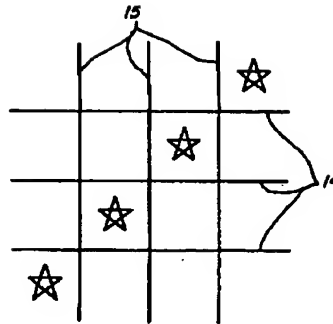
【図3】



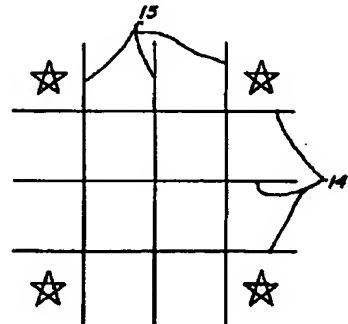
【图 4】



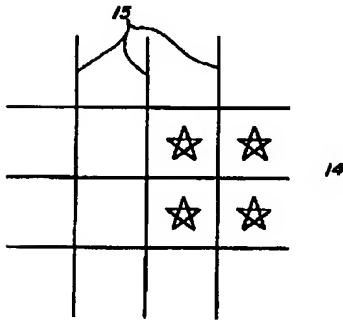
【图 5】



【图 6】



【图 7】



【图 8】

